Expandir todo
TusCriaturas
Todas las páginas
Nuestros espacios
Artículo aleatorio
Otros aleatorios
Bienvenida
Participa
Donar con PayPal
Donar en crypto
Crear página
Cómo escribir
Subir al repositorio
Necesitamos imágenes
Nuestros Estándares
Novedades
Cambios recientes
Todos los registros
Páginas nuevas
Lo más nuevo
Nuevos archivos
CommentStreams
Comunidades
Nuestros espacios
Categorías
Todas las categorías
Todas las mitologías
Ubicaciones
Planetas
Espacios Planares
Entes
Seres por medio
Herramientas wiki
Páginas especiales
Citar esta página
Obtener URL acortado
Más
Lo que enlaza aquí
Cambios relacionados
Versión para imprimir
Enlace permanente
Información de la página
Registros de página

Juegos:Drogas para DnD (Imontegav)

Juegos Discusión Editar Historial Purgar

ATENCIÓN: Este artículo contiene contenido casero para el juego de ***Dungeons and Dragons***.
Ver: *Dungeons and Dragons*

Este artículo pertenece a una lista de artículos de contenido casero para Dragones y Mazmorras, quinta edición, creados por Imontegav. Veáse Juegos:Contenidos caseros de Imontegav para DnD para más contenido relacionado.

En este artículo se analizan diversas drogas básicas propuestas para Dragones y Mazmorras.

Sumario ocultar

1 Introducción
2 Té, café y mate de yerba
2.1 Elaboración, consumo y efectos
3 Bebidas alcohólicas
3.1 Tipos de bebidas alcohólicas
3.2 Efectos
3.3 Elaboración
4 Tabaco
4.1 Formatos de consumo
4.2 Efectos
5 Marihuana
5.1 Formatos de consumo
5.2 Efectos
6 Coca y sus derivados
6.1 Formatos de consumo y efectos
6.1.1 Hojas de coca
6.1.2 Derivados alquímicos
7 Opio y sus derivados
7.1 Formatos de consumo
7.2 Efectos
8 Peyote
9 Hongos psilobicios
10

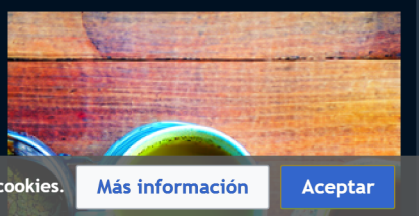
Introducción editar

En Dragones y Mazmorras existen sistemas de reglas para el consumo del alcohol, pues es frecuente que los personajes consuman bebidas alcohólicas en sus descansos y paradas en las cantinas. No obstante, algunos personajes y NPCs pueden consumir tabaco, al menos como elemento de roleo y para darle personalidad.

En este artículo deseo exponer un sistema extendido y más elaborado del consumo de estas y otras substancias para Dragones y Mazmorras.

Té, café y mate de yerba editar

El té, el café y el mate de yerba son infusiones estimulantes, servidas generalmente en teterías y cafeterías, y que pueden ser compradas en tiendas diversas, herboristerías y ultramarinos.



Elaboración, consumo y efectos editar

En el caso de consumir té, café, capuchino, mocca o mate de yerba

Las cookies nos ayudan a ofrecer nuestros servicios. Al utilizar nuestros servicios, aceptas nuestro uso de cookies. Más información Aceptar

En otros idiomas
Añadir enlaces

Categorías
Contenidos personalizados
Dungeons and Dragons personalizado
Dungeons and Dragons
Dungeons and Dragons no-canónico
Artículos originales de Imontegav
Artículos con imágenes de Imontegav
Artículos con imágenes de Wikimedia Commons
Artículos de dificultad intraficcional 0
Alquimia
Bebidas alcohólicas
Contenido jugable
Drogas
Hierbas
Hongos
Modificaciones de juegos
Mota
Plantas
Setas
Sustancias
Sustancias ficticias

en un local, este se servirá en tazas ya preparado.

Si, por el contrario, el personaje jugador opta por comprar té, café o mate de yerba para consumirlo en sus acampadas, los formatos que encontrará son los siguientes:

- **Hojas de té** (sea verde, rojo o negro), enteras o picadas.
- **Ramas de mate**, enteras o trituradas.
- **Granos de café** tostados, enteros o molidos.

El café, el té y la yerba mate son drogas blandas socialmente muy aceptadas por las diversas culturas (y en Dragones y Mazmorras, también).

Se emplee lo que se emplee, en los tres casos se requieren de recipientes para servir o guardar la infusión, así como agua y una fuente de calor, para prepararlos, empleando una unidad de ingrediente y media libra de agua para fabricar hasta 4 unidades de la infusión (sea té, café o yerba mate).

No obstante, cada uno tiene distintos efectos:

- **Té verde**: el té verde tendrá un efecto suave, otorgando al consumidor +1 punto de bonificación en pruebas y habilidades de inteligencia (no acumulable), incluyendo hechizos, durante 4 horas.
- **Té rojo y yerba mate**: el té rojo y la yerba mate tendrán efectos más fuertes, otorgando al consumidor un dado d2 de bonificación en pruebas y habilidades de fuerza (no acumulable), incluyendo ataques de fuerza, durante 4 horas.
- **Té negro, café, capuchino y mocca**: el té negro y el café (y alternativas al café como el capuchino y el mocca) tendrán efectos bastante fuertes, otorgando al consumidor un dado d4 de bonificación en pruebas y habilidades de destreza (no acumulable), incluyendo ataques de destreza, durante 4 horas. Además, dará ventaja al personaje en pruebas de resistencia contra la condición "dormido". No obstante, el personaje no podrá realizar descansos cortos o largos efectivos durante esas 4 horas.

Bebidas alcohólicas editar

Las bebidas alcohólicas son bebidas que contienen alcohol etílico. Pueden ser elaboradas por fermentación o bien destilación. Su consumo embriaga a los personajes. Están disponibles en prácticamente todas las tabernas, cantinas y burdeles, salvo que el Director de Mazmorras (DM) decida lo contrario por la razón que sea. También pueden ser compradas como botellas en diversas cervecerías, viniterías y licorerías.

Taberna, típico lugar de consumo de bebidas alcohólicas, y clásico lugar de reunión de los personajes de los jugadores.

Tipos de bebidas alcohólicas editar

Existen diversos tipos de bebidas alcohólicas: cervezas, vinos, hidromieles, licores, cócteles, destilados y absentas, entre muchos otros. Cada tipo de bebida alcohólica tiene una distinta gradación y se sirve de distinta forma. Si se consume en un hostal, taberna, cantina o burdel; las cervezas e hidromieles, se servirán en jarras; los vinos y cócteles, en copas; y los licores, destilados y absentas, en chupitos.

En el caso de comprar botellas en cervecerías, viniterías o licorerías; una botella de cerveza o hidromiel durará generalmente 4 consumos. Una botella de vino durará 8 consumos. Y una botella de licor, destilado o absenta, 16 consumos. Debido a esto, las botellas de vino serán dos veces más caras que las de cerveza, y las botellas de licores, 4 veces más caras.

Efectos editar

Al consumir una determinada bebida alcohólica, el personaje jugador debe realizar una tirada de salvación de constitución DC 15.

Si supera la tirada, obteniendo 15 o más, el personaje no sufrirá ningún efecto.
Si falla la tirada, obteniendo menos de 15, el personaje saltará al siguiente efecto del "orden de efectos alcohólicos" explicado más abajo.
Si falla la tirada, obteniendo menos de 11, el personaje saltará 2 efectos dentro del "orden de efectos alcohólicos".
Si pifia la tirada, obteniendo menos de 5, el personaje saltará 3 efectos dentro del "orden de efectos alcohólicos".

El orden de efectos es el siguiente:

1. **Sobrio**: estado original del personaje antes de consumir alcohol, sin efectos.
2. **Desinhibido**: el personaje pierde parte de su compostura y comienza a ser más sincero e impulsivo, y obtendrá ventaja en pruebas de carisma.# **Tartamudo**: el personaje comienza a tener problemas de pronunciación, y perderá la ventaja en las pruebas de carisma.
3. **Eufórico**: el personaje comienza a sentirse contento, depresivo o irritable; y también tiene desventaja en

pruebas de destreza.

4. **Confuso**: el personaje comienza a sentirse confuso, tendrá desventaja en pruebas de inteligencia y sabiduría, y no recordará lo que haga a continuación.
5. **Estupor**: el personaje es incapaz de realizar pruebas exitosas en sabiduría, inteligencia y carisma, y se comportará de forma errática. Tampoco estará habilitado para el combate.
6. **Inconsciencia**: el personaje perderá la consciencia, y despertará tras un largo descanso.
7. **Coma**: el personaje perderá toda su salud. Si es reanimado de forma adecuada, despertará tras un largo descanso y, si no, tras dos o tres días en cama. Tras despertar, presentará la condición "envenenado" durante un día entero.

Cualquiera de los efectos pasará tras 8 horas dentro del juego o un largo descanso.

Para unas reglas de consumo más detalladas, véase: Juegos:Reglas de consumo de bebidas alcohólicas para DnD (lmontegav).

Elaboración editar

Cualquier personaje con un kit de cervecero puede elaborar bebidas alcohólicas de cualquier tipo. Los costes e ingredientes requeridos no serán explicados en esta sección. Hay mucha información al respecto en diversos manuales y contenido casero.

Para elaboraciones detalladas y avanzadas, consulte Juegos:Reglas de elaboración de bebidas alcohólicas para DnD (lmontegav).

Tabaco editar

El tabaco es un producto fermentado elaborado con las hojas de la planta de tabaco. Puede ser obtenido en diversos estancos y ultramarinos, rara vez en herboristerías. También puede ser servido en algunos fumatorios y tabernas de shishas (si el Director de Mazmorras o DM los incluye en sus mapas).

Puro de tabaco.

Formatos de consumo editar

El tabaco puede ser comprado en los estancos y algunos ultramarinos, con los siguientes formatos:

- **Puros** o **cigarros** de tabaco: grandes cigarros fabricados completamente con hojas de tabaco. Cada puro tiene una duración 8 consumos.
- Cajas de **cigarrillos** de tabaco: pequeñas cajas con cigarrillos, con hasta 8 cigarrillos (cada uno equivale a un consumo).
- Paquetes de **tabaco de triturado**: más barato que los cigarrillos y puros, con 20 unidades de tabaco triturado. Cada unidad puede ser empleada directamente en pipas y shishas, o bien puede ser empleada para fabricar cigarrillos a mano.

  En caso de fabricar un cigarrillo, el personaje del jugador debe realizar una prueba de Juego de manos (Destreza) DC 5 exitosa para liar un cigarrillo con éxito en un minuto, empleando con ello una unidad de tabaco triturado y una unidad de papel de liar. En caso de fallo, habrá malgastado una unidad de tabaco triturado. Cada paquete de tabaco triturado contiene 20 unidades de tabaco de liar.
- **Tabaco de mascar**: hojas de tabaco que pueden ser masticadas. Un paquete de tabaco de mascar tiene 8 consumos o unidades.
- **Rapé**: tabaco finamente molido que puede ser esnifado. Un paquete de rapé tiene 8 consumos o unidades.

Efectos editar

El tabaco es ligeramente estimulante. Al consumir una unidad, el jugador tendrá +1 punto de bonificación no acumulables en pruebas de habilidad y salvaciones de inteligencia, carisma y sabiduría durante 1 hora.

Marihuana editar

Véanse también: *Juegos:Marihuana curativa (DnD)* y *Marihuana recreativa (DnD)*.

La marihuana es una planta cuyas flores tienen efectos psicoactivos. Puede ser comprada en algunas herboristerías, en locales de chamanismo, en fumatorios y en bares de shishas (si el Director de Mazmorras o DM los incluye en sus mapas y aventuras). También puede ser obtenido de vendedores ambulantes.

Formatos de consumo editar

Flor de cánnabis.

El tabaco puede ser comprado en los fumatorios y algunas herboristerías, con los siguientes formatos:

- **Flores** de cánnabis: el típico formato "cogollo". Una unidad de flores permite elaborar hasta tres porros o un blunt, y puede ser empleada directamente en pipas, cachimbas y shishas.
- **Hachís**: el hachís es una mezcla de resina y polén obtenida de procesar las flores de cánnabis. Es más concentrado y se emplea para elaborar canutos. También se puede emplear directamente en shishas para dos consumos.

Las flores de cánnabis pueden ser picadas y empleadas para elaborar porros y blunts, que pueden ser consumidos por el personaje del jugador en cualquier situación cada vez que lo desee.

- **Porros**: Un porro cannábico es un cigarrillo de cánnabis. Para fabricar un porro, el personaje debe realizar una prueba de Juego de manos (Destreza) con DC 5, y gastar una flor y tres unidades de papel de liar. Si la supera, elaborará 3 porros en 2 minutos. Si falla, perderá la flor.
- **Blunts**: Un blunt es similar a un puro, pero conteniendo cánnabis. Para fabricar un blunt, el personaje debe realizar una prueba de Juego de manos (Destreza) con DC 5, y gastar una flor y una hoja de tabaco. Si la supera, elaborará un blunt en 2 minutos, que tiene 3 consumos. Si falla, perderá la flor y la hoja de tabaco.
- **Canuto**: Un canuto es un cigarrillo que contiene hachís o quife. Para fabricar un canuto, el personaje debe realizar una prueba de Juego de manos (Destreza) con DC 5, y gastar una unidad de hachís o quife y una unidad de papel de liar. Si la supera, elaborará un canuto en 2 minutos, que tiene 2 consumos. Si falla, perderá la unidad de hachís o quife y la unidad de papel de liar.

Además, las flores de cánnabis se pueden tostar y emplear para fabricar comestibles que producirán efectos más duraderos.

- **Mantequilla cannábica**: Para fabricar comestibles una flor de cánnabis debe ser cocinada con una unidad de mantequilla. Para ello, el personaje debe realizar una prueba de habilidad de Supervivencia (Sabiduría) o Juego de manos (Destreza), según el jugador vea más conveniente, DC 10. Si falla, la flor se quemará y no tendrá efectos.

  Con esta mantequilla se puede elaborar cualquier alimento, o se puede añadir a cualquier pan. La mantequilla tendrá hasta 5 usos, para condimentar 5 raciones de comida.

Al elaborar porros, blunts o comida empleando flores de cánnabis, se llevará un conteo. Tras gastar tres flores, se obtendrá una unidad de quife:

- **Quife**: el quife es el polen obtenido al picar flores de cánnabis para liar porros o blunts a mano. Cada 3 unidades de flores picadas, produce una unidad de quife que puede ser empleada para elaborar canutos.

Efectos editar

Al consumir una determinado producto cannábico, el personaje jugador debe realizar una tirada de salvación de constitución DC 17.

Si supera la tirada, obteniendo 17 o más, el personaje no sufrirá ningún efecto.
Si falla la tirada, obteniendo menos de 17, el personaje saltará al siguiente efecto del "orden de efectos cannábicos" explicado más abajo.
Si falla la tirada obteniendo menos de 15, el personaje saltará dos efectos del "orden de efectos cannábicos".
Si falla la tirada obteniendo menos de 13, el personaje saltará tres efectos del "orden de efectos cannábicos".
Si falla la tirada obteniendo menos de 9, el personaje saltará cuatro efectos del "orden de efectos cannábicos".
Si pifia la tirada obteniendo menos de 5, el personaje obtendrá directamente el estado "pánico" o "amarillo".

El orden de efectos es el siguiente:

1. **Sobrio**: estado original del personaje antes de consumir cannabis, sin efectos.
2. **Extroversión**: el personaje se vuelve más sociable, extrovertido y tiene ventaja en pruebas de habilidad y tiradas de salvación de Carisma.
3. **Agudeza**: el personaje pierde la ventaja en pruebas y salvaciones de Carisma, pero obtiene ventaja en la habilidad de Percepción (Sabiduría).
4. **Risueño**: el personaje pierde la ventaja en pruebas y salvaciones de Carisma, y la ventaja en Percepción. Además obtiene un comportamiento risueño. Tendrá desventaja en pruebas contra la condición dormido, y desventaja en pruebas de Historia, Religión y Arcana al intentar recordar algo.
5. **Desconcentrado**: el personaje comienza a sentirse ansioso y desconcentrado, y tendrá desventaja en pruebas de inteligencia, carisma y sabiduría.
6. **Pánico**: el personaje sufre un "amarillo". Tendrá desventaja en todas sus pruebas de habilidad y tiradas de salvación, y no estará habilitado para el combate.

Cualquiera de los efectos pasará tras 2 horas dentro del juego o un corto descanso; a excepción de que el personaje

haya consumido un comestible, en cuyo caso los efectos durarán 6 horas o un largo descanso.

Coca y sus derivados editar

La coca es una planta de alta montaña que permite a los escaladores paliar la fatiga y el agotamiento, pudiendo ser comprada en algunas herboristerías y ultramarinos.

También es el principal ingrediente empleado para elaborar las drogas alquímicas "Alba Potentia" y "Potentia Bulla", sólo obtenible en tiendas alquímicas y de pociones del mercado negro.

Formatos de consumo y efectos editar

La coca puede ser encontrada en distintos formatos: hojas de coca, y derivados alquímicos. Cada uno tiene efectos distintos.

Hojas de coca editar

Las hojas de coca pueden ser directamente masticadas o empleadas para elaborar infusiones, siendo capaz de bloquear durante 8 horas los efectos negativos de la condición "exhausto". Además, es capaz de estabilizar a personajes que estén a las puertas de la muerte.

Derivados alquímicos editar

Los principales derivados alquímicos de la coca, son los siguientes:

- **Alba potentia** (cocaína): un derivado alquímico de la coca que puede ser esnifado.
- **Potentia bulla** (crack): un derivado alquímico de la coca que puede ser fumado en pipa.

El consumo de cualquiera de estas dos substancias, hace que el personaje adquiera ventaja en pruebas de habilidad, ataques, y salvaciones de Fuerza, Destreza y Constitución durante 2 horas, pero posteriormente sufrirá la condición "exhausto", requiriendo de un largo descanso para recuperarse.

Cada vez que un personaje de jugador consume derivados alquímicos de la coca, deberá realizar una tirada d20 de dificultad DC 10. Al tener éxito en 3 tiradas, el contador de tiradas se reinicia. Si acumula 3 tiradas fallidas, el personaje sufrirá adicción y con ello síndrome de abstinencia, con desventajas en pruebas y salvaciones de Fuerza, Destreza, Constitución y Carisma si no consume estas substancias de forma frecuente. Se requiere de un proceso de desintoxicación de varios meses en monasterios y templos para eliminar la adicción del personaje.

Opio y sus derivados editar

El opio es un producto de látex extraído de diversas especies de amapola, principalmente de la adormidera. Puede ser obtenido en la mayoría de los fumatorios, si el Dungeon Master (DM) incluye fumatorios en el mapa o aventura.

El láudano y el paregórico, derivados del opio, pueden ser obtenidos en tiendas de alquimia, pociones o venenos del mercado negro.

Botella de láudano, una tintura alcohólica de opio.

Formatos de consumo editar

El opio presenta diversos formatos de consumo:

- **Opio** natural: el opio es el látex en sí, sin procesar. Puede ser consumido en pipa o shisha.
- **Láudano**: el láudano es una tintura alcohólica de opio diluido, que se suministra en cucharas. Cada botella de láudano tiene el equivalente a 30 dosis o consumos de opio.
- **Paregórico**: el paregórico es una tintura alcohólica de opio concentrado, que se suministra a gotas. Cada botella de paregórico tiene el equivalente a 100 dosis o consumos de opio.

Efectos editar

Dependiendo de la dosis, el opio o su derivado tendrá diversos efectos:* Con una dosis, se eliminará la condición asustado del personaje, y se mantendrá inmune a la condición asustado durante 4 horas.

- Con dos dosis, además de eliminar la condición asustado, se inducirá la condición dormido.
- Con tres dosis, el personaje acabará en coma, con su salud a 0 o 1 hp (puertas de la muerte), debiendo ser tratado

o estabilizado para poder despertar después de 1 día.* Con cuatro dosis, el personaje (si es un personaje jugador o importante) deberá realizar hasta 5 tiradas de salvación de muerte consecutivas. Tras superar 3 tiradas, pasará a estar en coma. Tras fallar 3 tiradas, morirá. Si el personaje es un NPC que el DM no considera importante, morirá directamente.
- Con cinco dosis, el personaje morirá directamente.

El opio también puede ser aplicado en otras criaturas. En ese caso, los efectos son equivalentes para criaturas diminutas con un cuarto de la dosis; pequeñas y medianas con dosis unitaria; grandes con el x4 dosis; enormes con x16 dosis; y gargantuanas con x64 dosis.

Cada vez que un personaje de jugador consume opio o sus derivados, deberá realizar una tirada d20 de dificultad DC 10. Al tener éxito en 3 tiradas, el contador de tiradas se reinicia. Si acumula 3 tiradas fallidas, el personaje sufrirá adicción y con ello síndrome de abstinencia, con desventajas en pruebas y salvaciones de Inteligencia, Sabiduría, Carisma y Constitución si no consume estas substancias de forma frecuente. Se requiere de un proceso de desintoxicación de varios meses en monasterios y templos para eliminar la adicción del personaje.

Peyote editar

El peyote es un cactus que presenta propiedades enteógenas y alucinógenas. Su obtención es difícil al ser vendido en algunos locales de chamanismo y pocas tiendas de magia. Su consumo por parte de un personaje jugador produce diversas alucinaciones visuales, auditivas y complejas, que pueden incluir contacto con espíritus o deidades, o incluso augurios y premoniciones. El Director de Mazmorras (DM) es responsable de describir las alucinaciones de la forma que vea más conveniente para el juego.

Hongos psilobicios editar

Los hongos psilobicios son diversas especies de setas y trufas que pueden tener propiedades alucinógenas y onirógenas. Su obtención es difícil al ser vendido en algunos locales de chamanismo y pocas tiendas de magia. Su consumo por parte de un personaje jugador produce diversas alucinaciones emocionales y auditivas, así como alteraciones de la visión y sueños extraños, que pueden incluir el viaje astral entre planos y universos o mundos. El Director de Mazmorras (DM) es responsable de describir las alucinaciones y sueños de la forma que vea más conveniente para el juego.

editar

Artículo original de lmontegav
Para proponer cualquier cambio o adición, consulte a los autores.

Añadir comentario

el usuario Jakeukalane de Bestiario del Hypogripho editó por última vez esta página el 22 dic 2024 a las 21:03. Basado en el trabajo de Ángel Montero Lamas, el usuario NimoStar de Bestiario del Hypogripho y otros.
El contenido está disponible bajo la licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) a menos que se indique lo contrario.
Política de privacidad Acerca de Bestiario del Hypogripho Descargos Términos de Uso Donar a Miraheze